

EL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES

WILSON FERNANDO GRANADA ORTIZ

FLOR UVENY ORTIZ VÉLEZ

MÓNICA MARÍA VANEGAS SALAZAR

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

MEDELLÍN–ANTIOQUIA

2015

EL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LAS HÁBILIDADES MOTRICES

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN
PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ASESOR
LEIDY CRISTINA SÁCHICA CEPEDA

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLIN-ANTIOQUIA

2015

Nota de aceptación

Firma Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

FEBRERO 14, DE 2015

DEDICATORIA

A todos aquellos maestros que con sus manos abiertas y anhelantes, le proporcionarán nuevas visiones de mundo a todos aquellos alumnos que visitarán sus aulas.

Autores

AGRADECIMIENTOS

Al finalizar este trabajo queremos agradecer primeramente a Dios, por permitirnos llegar hasta donde hemos llegado, a nuestra profesora de investigación por su esfuerzo y dedicación, a nuestros profesores porque todos han aportado con un granito de arena a nuestra formación, a nuestras familias por estar con nosotros y juntos conquistar las metas que nos propusimos, por enseñarnos que no hay límites, que lo que nos proponemos lo podemos lograr y que solo depende de nosotros y de mantenernos siempre en pie de lucha; a ellos por grabar en nuestras mentes muchos momentos de felicidad y apoyarnos incondicionalmente a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	17
1.3 ANTECEDENTES.....	17
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	17
1.3.2 Antecedentes empíricos.	19
2. JUSTIFICACIÓN.....	21
3. OBJETIVOS.....	23
3.1 OBJETIVO GENERAL	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
4. MARCO REFERENCIAL.....	24
4.1 MARCO CONTEXTUAL	24
4.1.1 Municipio de la Ceja del Tambo.....	24
4.1.2 Institución Educativa Bernardo Uribe Londoño	25
4.1.3 Institución Educativa Alcaldía de Medellín	28
4.2 MARCO TEÓRICO	32
5. DISEÑO METODOLOGICO.....	46
5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	46
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	47
5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	48
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN	48

5.5 DIAGNÓSTICO GENERAL.....	51
6. PROYECTO DE INTERVENCIÓN.....	53
6.1 TÍTULO:.....	53
6.2 JUSTIFICACIÓN.....	53
6.3 OBJETIVOS.....	53
6.3.1 Objetivo General.....	53
6.3.2 Objetivos Específicos.....	54
6.4 DESCRIPCIÓN.....	54
6.5 ACTIVIDADES.....	55
6.5.1 Actividad No 1. Carrera Estrellada.....	55
6.5.2 Actividad No 2. Ronda Del Caballito.....	56
6.5.3 Actividad No. 3 El Semáforo.....	57
6.5.4 Actividad No 4. La Ola.....	57
6.5.5 Actividad No 5. Carrera Sobre Aros.....	58
6.5.6 Actividad No. 6 Contando Números y El Rugby.....	59
6.5.8 Actividad No. 8 Futbol por Parejas.....	61
6.5.9 Actividad No. 9 Voley-bomba.....	62
6.6 CONTENIDOS:.....	62
6.7 PERSONAS RESPONSABLES:.....	63
6.8 BENEFICIOS:.....	63
6.9 RECURSOS (HUMANOS, TECNICOS Y DIDACTICOS):.....	63
6.10 EVALUACION Y SEGUIMIENTO:.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	66
ANEXOS.....	68

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Mapa del municipio de la ceja.....	24
Figura 2. Mapa de Medellín donde se destaca la comuna 16: Belén.....	30
Figura 3. Diagrama de sectores.....	48
Figura 4. Carrera Estrellada.....	55
Figura 5. Ronda del caballito	56
Figura 6. El semáforo.....	57
Figura 7. La Ola	58
Figura 8. Carrera sobre aros.....	59
Figura 9. Contando Números y El Rugby	60
Figura 10. Salto con una y dos cuerdas.....	60
Figura 11. Fútbol por Parejas.....	61
Figura 12. Voley-bomba.....	62

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Flexibilidad Test de habilidades motrices	49
Gráfica 2. Patrones Básicos Test de habilidades motrices	49
Gráfica 3. Lateralidad Test de habilidades motrices	50
Gráfica 4. Equilibrio Test de habilidades motrices	50
Gráfica 5. Coordinación Test de habilidades motrices	51

LISTA DE IMÁGENES

	pág.
Imagen 1. Institución Educativa Bernardo Uribe Londoño	26
Imagen 2. Institución Educativa Alcaldía de Medellín	28
Imagen 3. Cultivos y pastoreo en Otra banda.....	29
Imagen 4. Camellón de Carabobo	29
Imagen 5. Trabajo con aros	69
Imagen 6. Flexibilidad	69
Imagen 7. Manejo de aro con las manos	69
Imagen 8. Manejo de aro con los pies	69
Imagen 9. Manejo de pelota y carrera en zig-zag	69
Imagen 10. Fuerza y velocidad	69
Imagen 11. Salto con doble cuerda	69
Imagen 12. Explorando el rugby	69
Imagen 13. Carrera de relevos con pelota	69
Imagen 14. Vóley-bomba	69
Imagen 15. Carrera de relevos	69
Imagen 16. Pasando la pelota hacia atrás.....	69

GLOSARIO

Lúdica: La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento¹.

Juego lúdico: El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Con el término juego, el castellano hace alusión al concepto de lúdico como calificativo de una capacidad que tenemos los seres humanos. La lúdica como capacidad se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser mismo. Como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano.

De esta forma se podría afirmar que el JUEGO es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento que

¹ MONTAÑEZ ESPINOSA, Cristian Anabel. La lúdica como estrategia didáctica. EN: Primer Encuentro de Experiencias Innovadoras en Educación Intercultural y Bilingüe, Colima. 22 al 25 de abril de 2013. Disponible desde Internet en: <http://eib.sep.gob.mx/ddaie/mod/resource/view.php?id=335> p.2

produce la acción misma de la LÚDICA, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en él².

Habilidades: El concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Habilidades motrices: Generalmente, el término habilidad motriz se emplea para designar la realización de una acción o tarea motriz y por otro, se emplea con una connotación cualitativa haciendo referencia al nivel de competencia alcanzado en la realización de una tarea motriz. Se parte, por tanto, de que las sesiones de Educación Física y Deporte, los objetivos formulados en el ámbito motor hacen referencia específicamente al desarrollo de la habilidad motriz en cuanto capacidad de movimiento del hombre adquirida por aprendizaje, entendiendo el desarrollo de la habilidad motriz como producto de un proceso de aprendizaje motor. De modo que para nosotros, el término habilidad motriz hace referencia a la realización del objetivo de la tarea a ejecutar, es decir, un patrón de movimiento a lograr³.

² Ibid., p. 8

³ CABALLERO JIMÉNEZ, Luis. REIG RECEN, Carlos. Desarrollo motor y Aprendizaje motor. Disponible desde internet en: http://tecnologiaedu.us.es/cursos/35/html/cursos/t02_luiscaballeroCarlosreig/4-2.htm

RESUMEN

El desarrollo de las habilidades motrices, a través del juego lúdico, se constituyó sin lugar a dudas, en uno de los primordiales retos de los educadores del área de educación física en nuestros tiempos presentes. De ahí la relevancia de esta propuesta de investigación. Pensar en educar a niños y niñas del siglo XXI, con estrategias metodológicas del siglo XX, no solo se constituyó en un déficit epistemológico; sino que abrió la posibilidad de pensar en unas nuevas visiones de lúdica contemporánea.

Las nuevas concepciones de desarrollo humano, juego, juego lúdico, lúdica, habilidades, habilidades motrices; entre otros asuntos, se constituyeron en nuevos horizontes de humanidad, que nos otorgaron la posibilidad de potenciar en los estudiantes la participación y el despliegue de su capacidad para interactuar, transformar, incrementar y construir una propuesta para comprender el desarrollo de las actividades motrices a través del juego lúdico.

Palabras Claves: Lúdica, pedagogía, habilidades motrices, juego lúdico.

INTRODUCCIÓN

La educación como eje central del desarrollo social y cultural debe de adecuar las estructuras necesarias, para responder en forma adecuada y oportuna a las necesidades de los estudiantes. Es así como a través de los procesos pedagógicos se busca el desarrollo integral del ser humano, lo cual comprende componentes tan importantes como lo físico (orgánico), lo psicológico (mental) y lo afectivo (social).

Al hablar de desarrollo integral necesariamente debemos destacar la importancia del movimiento corporal en los procesos del desarrollo humano ya que es por medio de como las personas empiezan a identificarse a comunicarse, a conocer su entorno y a desarrollar todas sus habilidades y destrezas.

En la institución educativa Bernardo Uribe Londoño del municipio de la Ceja (Antioquia) y en la institución Alcaldía de Medellín se quiere implementar una propuesta pedagógica que involucre el desarrollo de la motricidad en los niños de básica primaria (grados quintos), como elemento primordial para su formación, integrando actividades lúdicas por medio del juego.

Este proyecto investigativo busca que desde la transversalidad de las áreas, y en especial desde la educación física, los estudiantes por medio del movimiento y del juego desarrollen, además de sus habilidades y destrezas físicas, valores como la autonomía, la creatividad y la solidaridad, siempre en procura de mantener un buen nivel de salud física y mental.

Se pretende que después de terminada la investigación se puedan entregar a los profesores de básica primaria una serie de elementos y orientaciones que les sirvan para comprender la necesidad que tienen los niños y niñas de desarrollar en ellos el aspecto motriz, y que además desde la planeación de la clase y de las

actividades pedagógicas se establezcan propuestas didácticas desde lo lúdico que le permitan a los estudiantes explorar y materializar todas sus capacidades corporales.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO y ALCALDÍA DE MEDELLÍN se cuenta con una excelente estructura física para la práctica de la educación física, la recreación y el deporte (tres placas polideportivas, una cancha de fútbol y una amplia zona verde, más no se cuenta con profesores especializados que se dediquen plenamente a la planeación, organización y ejecución del programa que ésta área necesita en la básica primaria. En los diferentes niveles y grupos de la básica se designa un profesor quien debe atender y orientar las diferentes áreas de estudio, factor éste que los limita en relación al tiempo que le dedican a la clase de educación física, ya que por ley y por otras exigencias de índole académico deben atender los programas y actividades de las demás asignaturas. El grupo objeto de estudio en este proyecto de intervención, son los grados quintos de ambas instituciones. Las categorías desarrolladas en el proyecto corresponden a la flexibilidad, equilibrio, lateralidad, patrones básicos y coordinación. Todas ellas intervenidas desde una perspectiva lúdica.

Es así como los estudiantes de la básica primaria ven igualmente reducidas las posibilidades para la práctica de las actividades físicas, lo que impide notablemente que puedan desarrollar y potenciar sus habilidades y destrezas en el ámbito motriz.

Otro factor a mencionar está relacionado con la intensidad horaria que se le asigna a la clase de educación física en la básica primaria (dos espacios de 45 minutos) que la mayoría de las veces no son correctamente dirigidos por el docente a cargo, no porque éste no tenga la intencionalidad de hacer la clase, sino porque profesionalmente no está formado y capacitado para ello, y muchas veces solo se le ocurre dar “clases libres”, las cuales se reducen a entregar pelotas a los

estudiantes para que jueguen. Todas estas situaciones hacen que en el estudiante de primaria se vayan acumulando una serie de vacíos y falencias que reducen sus posibilidades motrices, y las cuales se verán reflejadas negativamente en su etapa de básica secundaria, y posiblemente en la media, donde las exigencias a nivel de rendimiento físico son mayores.

Ante dicho panorama observamos que muchos de nuestros estudiantes presentan problemas de coordinación motriz, dificultades para el control muscular e incapacidad para coordinar movimientos de manera estética, con características de movimientos casi que involuntarios y no definidos. Un movimiento tosco y descoordinado puede limitar las posibilidades de desarrollo orgánico, ya que por su “incapacidad” para ejecutar acciones motrices se verá separado e imposibilitado para realizar muchas actividades que son propias de la etapa escolar.

Está demostrado que los niños y niñas que tienen la posibilidad de desarrollar sus habilidades motrices, en un entorno y en un ambiente adecuado, podrán adquirir más fácilmente los aprendizajes y conocimientos necesarios para su crecimiento personal.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo mejorar las habilidades motrices de los niños y niñas de las instituciones educativas Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño del grado quinto?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes bibliográficos

Título: Desarrollo de habilidades motrices a través del juego lúdico

Autor: Betty del Socorro Gómez; Carmen del Socorro Pacichana; Gloria Inés Olaya Palacio; Luz Adriana Soto Marín; Luz Marina Marín Morales

Temas: Desarrollo motor; juego

Título: Didáctica de la educación física para primaria

Autor: Fernando

Fernando Sánchez Bañuelos coord.; Onofre Ricardo Contreras Jordán; Emilia Fernández García; María Luisa Zagalaz Sánchez; María José Pacheco Morano; Pedro Gil Madrona; Julia Blández Ángel

Temas: EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Título: Percepción de los y las estudiantes de educación básica y media sobre la clase de educación física en Antioquia

Autor: Henver Camilo Duque Buitrago

En: Espacio Abierto, 2009, Vol.18 (1), p.77

Título: Autobiografía, identidad docente y conocimiento didáctico en la enseñanza de la educación física.

Autor: Vera Lacarcel, José Antonio

En: Revista Complutense de Educación, July, 2010, Vol.21 (2), p.423 (19)
[Revistas arbitradas]

Título: Metas sociales y de logro, persistencia-esfuerzo e intenciones de práctica deportiva en el alumnado de Educación Física

Autor: Cecchini Estrada, José A. ; González González - Mesa, Carmen ; Méndez Giménez, Antonio ; Fernández - Rio, Javier ; Contreras Jordan, Onofre ; Romero Granados, Santiago

En: Psicothema, April, 2008, Vol.20 (2), p.260 (6) [Revistas arbitradas]

Título: Competencias recreativas para atender necesidades e intereses de tipo creativo y motriz.

Autor: Doris Escobar Álvarez

Jesús Antonio Echeverry Pulgarín; María Nelly Villegas Rivera; Martha Lucía Escobar Álvarez

Temas: JUEGO; NIÑOS; CREATIVIDAD; DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Título: El proceso de transferencia en el aprendizaje y desarrollo motor.
(Authorabstract)

Autor: Cecchini Estrada, José Antonio; Fernández Losa, Jorge Luis;
Pallasa Manteca, Miguel ; Cecchini Applegate, Christian

En: Psicothema, April, 2012, Vol.24 (2), p.205 (6) [Revistas arbitradas]

Título: Estrategias lúdico y recreativas para el desarrollo psicomotor en niños(as) del grado 5° de primaria del núcleo escolar rural de Corinto Cauca

Autor: Juan

Beatriz Guzmán de Triana; Isabel Cristina Hernández Osorio; María Fernanda Ibargüen Torres; José Fernando Ibargüen Torres

Temas: JUEGO; DESARROLLO PSICOMOTOR

1.3.2 Antecedentes empíricos.

De acuerdo a nuestras experiencias pedagógicas en el área de Educación física es posible dinamizar y canalizar las capacidades motrices a través del juego lúdico, ya que dicha área trabaja cuatro componentes o dimensiones (expresión corporal, acondicionamiento físico, desarrollo deportivo, cuerpo) que deben dar cuenta de los estándares.

El área de educación física debe encargarse de la exploración y aprendizaje de todos los aspectos motrices del ser humano; estimulando el reconocimiento del esquema corporal, el ajuste postural y la coordinación para un buen desempeño. Por lo anterior es que vemos la necesidad en las instituciones educativas Bernardo Uribe Londoño y la Alcaldía de Medellín trabajar el proyecto de investigación, ya que las dos sedes cuentan con una excelente estructura física para la práctica de la educación física a través del juego lúdico, la recreación y el

deporte, mas no se cuenta en la básica primaria con docentes especializados que se dediquen de manera responsable y acorde a las necesidades del desarrollo de las habilidades motrices.

La principal falencia radica en que en la básica primaria se designa un profesor quien debe atender y orientar diferentes áreas de conocimiento, factor que limita, ya que los docentes por falta de conocimiento y capacidades no logran poner en práctica todas las competencias a trabajar. Muchos de los docentes solo dan clases libres, sin ninguna intencionalidad, solo el dejar hacer, lo cual hace que los estudiantes de primaria sepan jugar mucho, pero van creando en ellos grandes vacíos y falencias que van reduciendo sus capacidades motrices y las cuales se ven reflejadas en muchas ocasiones en la básica secundaria donde las exigencias son mayores y allí están dirigidos por un educador especializado.

Ante dicho panorama observamos que muchos de nuestros estudiantes presentan problemas de coordinación motriz.

La educación física, nos ha de resultar claro, se encarga desde el preescolar del reconocimiento, la exploración y educación del propio cuerpo, estimulando así el aprendizaje del esquema, el ajuste postural y la coordinación. El trabajo en básica primaria debe enfatizarse en el desarrollo de las capacidades coordinativas y si los docentes encargados, no lo hacen adecuadamente producen conflictos tanto a nivel motor como cognitivos, los alumnos al pasar a la básica secundaria presentan un bajo desarrollo motrices en las cualidades físicas como flexibilidad, elasticidad, ritmo, coordinación y destrezas básicas.

2. JUSTIFICACIÓN

Comprendiendo la trascendencia que tiene la Educación Física como parte inherente en el proceso educativo y atendiendo el encargo social que ésta tiene a través del Marco Legal expresado en la Constitución Política de Colombia, la Ley General de la Educación, el Decreto reglamentario 1860 de 1.994, la resolución 2343 de 1.995, la declaración de los Derechos del niño, Código del menor y la Ley Marco del deporte 181; y entendiendo el Currículo como “ La reflexión y toma de decisiones acerca del compromiso ético y político que la educación tiene en una sociedad”, se hace necesario un diseño curricular del Área de Educación Física para los niveles de Preescolar y del ciclo de Primaria de la Educación Básica y Media Vocacional, acorde con las necesidades, intereses y características de la niñez y jóvenes, planteados en los Proyectos Educativos Institucionales de la Institución Educativa Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño (La Ceja Ant.).

También se apoya en los lineamientos curriculares de Educación Física promulgados por el Ministerio de Educación Nacional. Para tal fin la escuela debe ser agente generadora de cultura mediada por un maestro capaz de romper con la escuela tradicional inmerso en la dependencia, la sumisión, represión, transmisión de conocimiento y pueda iniciar su transformación dando paso a la reflexión, a la crítica construyendo su propio discurso.

La intencionalidad de la Educación Física en Preescolar y ciclo de Primaria es desarrollar todo el potencial del niño en sus dimensiones corporal, cognitiva, ética, estética y comunicativa a través de las capacidades perceptivo motrices, óseo musculares y orgánicas, estableciendo las funciones de relación y las conductas motrices de base que permitan una acción motriz inteligente en la interacción con los demás y con su entorno.

En el nivel de secundaria, la intencionalidad de la educación física es continuar con el perfeccionamiento y mantenimiento de las capacidades motoras, la

cualificación del movimiento, la adquisición y mejoramiento de las técnicas atlético - deportivas en situación de juego, la transferencia y de complejidad a situaciones cambiantes. Es la adquisición de una actitud responsable de práctica regular de actividad física en pro de una mejor calidad de vida, la preparación para el cultivo del cuerpo y de la condición física y el liderazgo en la vida postescolar

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar las habilidades motrices de los estudiantes del grado quinto de las instituciones educativas: Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del grado 5° de las instituciones educativas: Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño.
- Diseñar e implementar una propuesta desde el juego lúdico para desarrollar la motricidad de los estudiantes del grado 5° de las instituciones educativas: Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño.
- Evaluar el impacto de la propuesta en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del grado 5° de las instituciones educativas: Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Municipio de la Ceja del Tambo.

La Ceja del tambo está localizado en la subregión del oriente Antioqueño, municipio ubicado en las siguientes coordenadas: latitud 06°, 00', 14 Norte y en la longitud 75°, 25', 39" Oeste, con una temperatura promedio de 16oc, con una altitud de 2200 msnm, una superficie aproximada de 131 Km2.

Figura 1. Mapa del municipio de la ceja



Tomado de: http://www.laceja-antioquia.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=1574024

Su fundación se dio el 7 de diciembre de 1789, La Ceja tiene 15 veredas; Lourdes (también conocida como las lomititas), Guamito, San Nicolás, San Miguel, Corregimiento de San José: El Higuerón, La Miel, La Playa, San Rafael, La Loma, San Gerardo, Fátima, San José, Piedras, Llanadas y Colmenas, su población total: 50.805 (Población urbana: 43436, Población Rural: 7369), su tasa de alfabetismo: 93.3% (Zona urbana: 93.7%, Zona rural: 90.7%).

El estrato socio-económico predominante es el 3 (medio – bajo), 65%; le sigue el estrato 2 (bajo) con 30%. Al estrato 4 le corresponde un 2.9%, al 1 (bajo – bajo) un 1% y al 5 (medio – alto) el 0.5%.

Según cifras del DANE (2005) la composición etnográfica del municipio es: Mestizos y blancos el 92.1% y Afro colombianos el 7.9%; su economía se basa en la agricultura y la ganadería.

Los productos agrícolas fundamentales del municipio son: tomate de árbol, plátano, mora, café, frutas, legumbres y hortalizas. La ganadería de leche, es un sector tradicional y muy importante en la economía cejeña. En la ciudad existen una serie de empresas cultivadoras y comercializadoras de flores, que ofrecen la principal fuente de empleo para sus habitantes. Gran parte de la producción se exporta a los Estados Unidos. La Ceja cuenta con otros tipos de empresas tales como: aserríos, avícolas, cerrajerías, microempresas de confecciones, ebanisterías, colchonerías, procesadoras de productos lácteos, inmunizadoras de madera, procesadoras de materiales áridos, de artesanías y decoración.

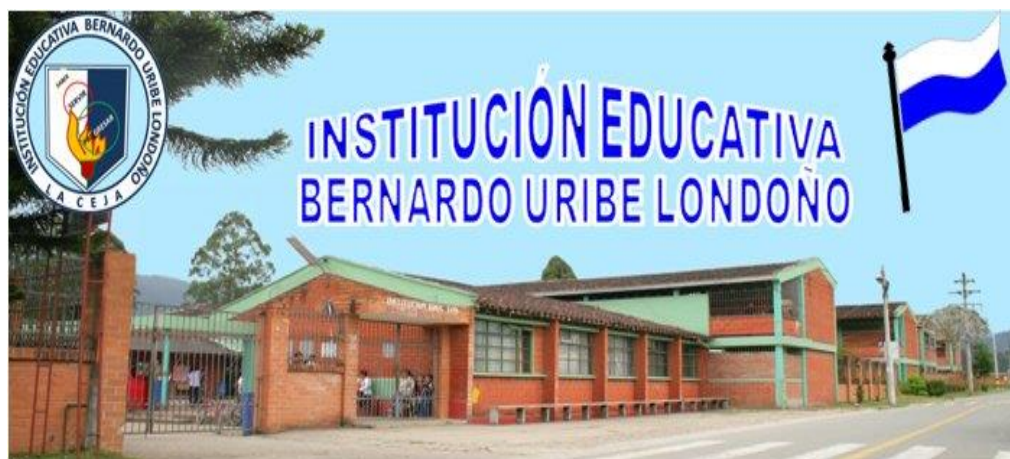
En la ciudad existe un gran número de establecimientos comerciales: restaurantes, cafeterías, bares, centros de diversión, papelerías, estanquillos, almacenes, misceláneas, empresas de comunicación, droguerías, supermercados, hoteles, talleres, agencias de viajes y arrendamiento, centros de salud, centros educativos, entre otros.

Las empresas públicas de La Ceja prestan los servicios de acueducto, alumbrado público, alcantarillado y aseo. El municipio igualmente cuenta con los servicios de telefonía (fija y celular), televisión por cable. A nivel financiero están posicionadas varias sedes de entidades bancarias y cooperativas de ahorro y crédito.

4.1.2 Institución Educativa Bernardo Uribe Londoño

Creada por ordenanza 24 de Noviembre 30 de 1966: Liceo agropecuario Bernardo Uribe Londoño (en honor al distinguido médico de La Ceja). La institución ha funcionado en varias sedes dentro del municipio, inicialmente en edificaciones dadas en comodato, para finalmente asentarse en sede propia (dirección actual) dando cumplimiento a las políticas de fusión de establecimientos educativos en el año 2003 mediante resolución departamental No 00528 de Enero de 2003 en su artículo 1, dice: Fusionar los siguientes establecimientos educativos: Colegio Bernardo Uribe Londoño, Escuela urbana Justo Pastor Mejía y Escuela urbana Obreros de Cristo en una sola institución que se seguirá denominando Institución Educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO, la cual funcionará en la carrera 13 No 21 – 100, teléfonos 5531438, 5531094 y 5535719, núcleo educativo 619 del municipio de La Ceja del Tambo , Antioquia.

Imagen 1. Institución Educativa Bernardo Uribe Londoño Municipio de la Ceja, Antioquia



Tomado de: <http://padrinotutororgullobul.blogspot.com/>

La escuela Justo Pastor Mejía y la escuela Obreros de Cristo se instalaron en una sola edificación denominada Institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO sede 2, atendiendo a la población estudiantil de grado preescolar hasta grado quinto. En esta sede funcionaron hasta el año 2013, ya que debieron desocupar la edificación por ser demasiado antigua y presentaba problemas estructurales con peligro de derrumbarse. Es así como estudiantes y profesores debieron trasladarse a la sede principal (sede 1) para continuar las labores educativas, y

después de una serie de adaptaciones se recibió de la mejor manera a éstos miembros de la comunidad educativa.

La institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO es una institución histórica a nivel del desarrollo educativo en el municipio de La Ceja, ya que durante muchos años fue el único establecimiento educativo de carácter oficial que ofreció los niveles de la básica secundaria y la media, en ella se han formado un gran número de estudiantes que luego se convirtieron en profesionales y que actualmente se desempeñan como dirigentes empresariales, gremiales, políticos y religiosos.

En la actualidad la institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO atiende a una población estudiantil, que de muchas maneras se diría es de las más vulnerables dentro del municipio, ya que en gran cantidad los jóvenes provienen de sectores marginales con dificultades de drogadicción, delincuencia juvenil y delincuencia común, alcoholismo y con serias dificultades económicas. Además la institución ha sido receptora permanente de población desplazada a causa de múltiples factores. Sin embargo éstas situaciones se han que nos permiten fortalecer los procesos pedagógicos y ofrecer mejores servicios educativos, atendiendo al modelo pedagógico implementado en la institución, el social desarrollista.

Es así como desde el área de la educación física se han adoptado medidas tendientes a mejorar el desarrollo de las prácticas pedagógicas, para ofrecer espacios y metodologías apropiadas que mejoren el desempeño de los estudiantes, tales como: adecuación de zonas y escenarios deportivos, consecución oportuna y adecuada de implementos deportivos, asesorías y capacitación a docentes. Estas medidas han dado sus resultados a nivel de la básica secundaria y media, pero en la básica primaria se siguen presentando aún muchos vacíos, siendo el más relevante la ausencia de docentes nombrados

propiamente para orientar dicha área; cabe mencionar que la institución ha realizado convenios con otras instituciones para que hagan el trabajo de clase con los estudiantes de primaria (Comfama, instituto de deportes), procesos que no han tenido la debida continuidad en el tiempo quedándose truncados.

En la institución los estudiantes para el año 2014 se distribuyen así: preescolar 106, básica primaria 975, básica secundaria y media 1005, para un total de 2086 estudiantes.

4.1.3 Institución Educativa Alcaldía de Medellín

Imagen 2. Institución Educativa Alcaldía de Medellín



Tomado de: <http://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/educacionNuevo01dic/iealcaldia/indexliceo.htm>

Desde 1541, cuando Jerónimo Luis Téjelo llegó al Valle de Aburrá, el sector actualmente llamado Belén, ha figurado en la historia de la ciudad de Medellín de forma significativa. En esa época se denominó Aburrá de los Yamesíes, que era la tribu que lo poblaba. A partir de 1616 se convirtió en una encomienda indígena llamada Otrabanda de Aburrá.

Después de 1639 inició su decaimiento y traslado a raíz de las luchas por estas tierras de gran valor para agricultura y ganadería, actividades que las ocuparon de forma exclusiva hasta las primeras décadas del siglo XX, cuando se integraron

físicamente a la ciudad con la construcción de obras civiles que permitieron el fácil cruce del río.

Hasta 1814, año en que cambió su nombre por Belén de Otra banda, se llamaba Sitio de Guayabal y en 1830 se le dio el nombre actual: Belén.

Imagen 3. Cultivos y pastoreo en Otra banda



Fuente: www.medellintraveler.com

Solamente a partir de 1858, cuando se continuó el Camellón de Carabobo hasta el río y se inició la construcción del Puente de Guayaquil, terminada en 1864, se da el proceso de integración de Belén a la ciudad.

Imagen 4. Camellón de Carabobo



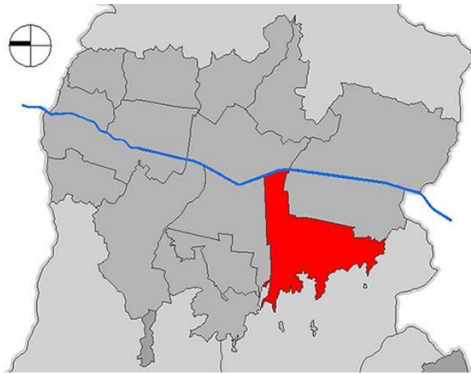
Fuente: <http://carabobo2010.blogspot.com>

En 1875 era el segundo poblado del Valle de Aburrá por número de habitantes y producción, especialmente de caña de azúcar y frutales. En las primeras décadas

del siglo XX se inicia un proceso lento de poblamiento que se da especialmente por inmigración de personas procedentes del occidente del departamento

Figura 2. Mapa de Medellín donde se destaca la comuna 16: Belén

(Heliconia, Ebéjico, Armenia y Sevilla); a partir de 1950 empieza el proceso de urbanización de una forma masiva y continua, el cual se mantiene hasta la fecha.⁴



Fuente: <http://comunabelen.org/>

La comuna de Belén ocupa un área de 883.12 hectáreas, equivalentes al 9% del total de la zona urbana y al 2.7% del total de Medellín. El terreno de esta comuna se caracteriza por presentar pendientes suaves a moderadas en gran parte de su territorio, excepto la parte alta constituida por los barrios Belén Rincón (La Capilla), Zafra, AltaVista y Las Violetas. Está atravesada por las vertientes de las quebradas Guaya bala, La Pabón, El Saladito, Caza Diana, AltaVista, Picacha o Aguas Frías. El régimen hidráulico de éstas presenta alteraciones notorias en las temporadas invernales debido a la inadecuada explotación de materiales para la construcción en sus cabeceras, generando sedimentación en sus cauces, y a un acelerado proceso de deforestación en las cuencas. Como principal accidente geográfico y punto de referencia de toda la ciudad, se destaca el Cerro Nutibara.

La Institución Educativa Alcaldía de Medellín está ubicada en el barrio Belén Rincón, en la comuna 16, zona sur occidental del municipio de Medellín, capital

⁴Comuna 16, Belén. Disponible en: http://comunabelen.org/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=73

del departamento de Antioquia, Colombia. En sus alrededores se encuentran los barrios Belén AltaVista zona rural, Belén La Mota, Belén Las Playas y la Loma de los Bernal que son de estratos cuatro y cinco; mientras que Belén Rincón es estrato tres y dos principalmente. Esto genera un contraste socioeconómico, educativo y cultural.

Esta zona está caracterizada por que sus habitantes en su inmensa mayoría son núcleos familiares provenientes de otros barrios o municipios de los departamentos de Antioquia y Chocó. Aún en su distribución locativa en el barrio se sectorizan por etnias o comunidades, por ejemplo: el sector de los Juaquinillos es el más representativo de las comunidades afro colombianas provenientes de Chocó y el Urabá antioqueño; el Ñeque y el Manzanillo son caracterizados por ser provenientes de pueblos antioqueños, y en los alrededores del Colegio y la Iglesia del barrio se encuentran las familias tradicionales o fundadoras de éste.

La principal actividad económica del barrio es el comercio. Sus pobladores son trabajadores informales u ocasionales que se tienen que desplazar a los barrios vecinos, antes mencionados.

Los núcleos familiares, en su mayoría son incompletos y es común encontrar madre solterismo, que a la vez son mujeres cabeza de familia. Es un barrio caracterizado por deportistas destacados en el ámbito municipal, regional y nacional en deportes como el fútbol y el tenis de campo, este último debido a la cercanía al Club el Rodeo.

El barrio cuenta con dos instituciones educativas, ambas oficiales en las que se destaca nuestra institución por cobertura educativa y calidad, esta cuenta con tres sedes o bloques, dos de preescolar y básica primaria y una de básica secundaria y media.

4.2 MARCO TEÓRICO

La lúdica como dimensión propia del ser humano debe ser abordada desde una perspectiva pedagógica, ya que a partir de sus procesos aplicados a la educación es posible desarrollar en los estudiantes toda una serie de habilidades tendientes a su crecimiento integral. En este sentido mencionamos y retomamos los conceptos definidos por el autor PAULO NUNES DE ALMEIDA, quien propone “la educación lúdica constituye una acción inherente al niño, al adolescente, al joven y al adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo”⁵.

Al hablar de la lúdica hacemos referencia a todas aquellas acciones que buscan ofrecer a la persona cierto nivel de bienestar y confort, que de muchas maneras la relajan y alejan de todas las preocupaciones de la vida diaria. La lúdica como proceso planeado y organizado enseña y permite el desarrollo y aplicación de valores, en este sentido podemos citar “el juego debe cumplir dos funciones en la escuela: la educación a través del juego y la educación para el juego. Tanto en la escuela, como en la propia vida, está presente continuamente el aprendizaje, necesario para alcanzar el desarrollo humano completo”⁶.

En el sentido de la actividad física enfocada al mejoramiento de la motricidad básica, es fundamental el aporte que los juegos hacen para potenciar las habilidades y destrezas en los niños y niñas en la edad escolar. Según el siguiente postulado que nos remite a lo anterior, consideramos: “dentro del ámbito motor, la educación infantil, como señalan varios autores, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el

⁵ NUNES DE ALMEIDA, Paulo, Educación Lúdica: Técnicas y juegos pedagógicos, Editorial San Pablo, Bogotá D.C., Colombia 1994, pag8.

⁶ PAREDES ORTIZ, Jesús, Juego luego soy: Teoría de la actividad lúdica, Editorial Wanceulen, 2003.

mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción”⁷.

El juego siempre será un elemento que motive a los niños y niñas a ser participativos en aquellas actividades que procuren su desarrollo sicomotriz, es un canalizador de experiencias que les permite su crecimiento personal desde lo orgánico, lo mental y lo afectivo, es decir se trabaja para su integralidad. En este sentido retomamos las apreciaciones anteriores para compartir lo señalado en el siguiente postulado “La educación, en su más amplio sentido, ha existido siempre en todas las colectividades humanas, ella propone una enseñanza en torno a la formación del desarrollo físico, la cual pretende formar individuos íntegros. Es por esta razón, que no se puede desprender la motricidad de la enseñanza”⁸.

Desde la óptica de la pedagogía y de la enseñanza en la escuela, con todos sus componentes, podemos indicar que los procesos educativos que involucran la parte lúdica alcanzan un alto margen de aceptación por parte de los estudiantes, lo cual se ve reflejado notoriamente en el logro de los objetivos planteados. La lúdica como expresión del ser humano tiene una transversalidad a todas las áreas de estudio, es cuestión de planear, programar, de imaginar y de llevar propuestas para ser compartidas en el aula de clase con nuestros estudiantes. En concordancia con lo planteado hasta aquí nos parece muy acertado lo indicado por Víctor Pavía “entre las innumerables estrategias hay una que ocupa un lugar destacado: el juego. Pero no cualquier juego. Se trata de producir formas de juego y modos de jugar que interesen a niños y niñas”⁹.

⁷ GIL MADRONA, Pedro, CONTRERAS JORDÁN, Onofre Ricardo, GOMEZ BARRETO, Isabel, Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada, Revista Iberoamericana de educación, No 47, pag76.

⁸ PETROU, Olga, HENRIQUEZ, Alma, Guía de juegos motrices, estrategias metodológicas para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes educación física, Revista de investigación, No 59, 2006, pag143.

⁹ PAVÍA, Víctor, Qué queremos decir cuando decimos ¡vamos a jugar! (en el contexto de una clase de educación física), Revista educación física y deporte, Universidad de Antioquia, 27 – 1 – 2008, pag38.

La lúdica se asume en nuestro trabajo como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. En nuestro caso particular la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer el área de educación física y potenciar las habilidades motrices de los estudiantes.

Así mismo la pedagogía lúdica se transforma en un ámbito que recrea el juego, generando nuevos climas lúdicos; que a su vez incrementan la creatividad en los estudiantes¹⁰. Resulta pues de inmenso valor la postura que asuma el docente frente a la práctica deportiva.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Tal como afirma Piaget: La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar, de tal manera que el jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.¹¹

Con Max Neef¹² se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno. Así, nos ha de ser claro que La historia

¹⁰ López, Quintas, Alfonso. Estática de la creatividad. Ed catedra. Madrid 1977

¹¹ Piaget. J. Lorenz. K. Erikson y otros. Juego y desarrollo. Ed Grijalbo. Barcelona. 1982

¹² Max Neef, Manfred. Desarrollo a escala humana. Edit. Nordan-comunidad, Montevideo. 1998

es un artefacto literario y al mismo tiempo una representación de la realidad¹³, realidad que en el discurso lúdico es abierta, vasta y compleja.

De esta manera se crea una ideología que soporta la relación de tejido entre la lúdica, el juego y el aprendizaje significativo. Así mismo el acto creativo como realidad está cercano a la experiencia de asuntos afectivos, emocionales y de integración. De ahí que tome fuerza la postura de sensibilidad que desarrolle el maestro en su proceso de enseñanza-aprendizaje; tal como lo sostiene el buen autor Libanés: la visión de un hombre no presta sus alas a otro hombre.¹⁴

En consecuencia se puede aceptar que lo lúdico sea aquello que se hace para mejorar la actividad física. Seguramente que a un desarrollo lúdico adecuado corresponderán alumnos mejor dispuestos para de toda área de conocimiento.

La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporo-espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos. La lúdica nos ha de enseñar que es menester tener el sentido profundo del renacer, es asumir una nueva forma de ser siendo¹⁵

Resulta importante comprender que el tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como de descanso, recuperación energética y atención de necesidades fisiológicas (sueño, alimento). Menos aún puede considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapen al capricho o interés lúdico,

¹³ Ricoeur, Paul. Historia y narratividad, Edit. Paidós I.C.E Universidad autónoma de Barcelona. 1999, pág. 138

¹⁴ Khalil Gibrán, El profeta; Edit. Círculo de Lectores 1988, pág. 65

¹⁵ Freire, Paulo. Pedagogía del oprimido, Edit. Siglo XXI, 2005, pág. 63

como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a un hijo en sus tareas escolares, cocinar.

Tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máxime cuando se ha dicho que la ludia está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre no lo es tanto, que no está dedicado a la ludia y que mucho de lo que allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de ludia, si por el primero se entiende descanso y recuperación para el trabajo. (No, como en la Grecia antigua, cultivo intelectual).

Vistas así las cosas, la siesta del medio día sería comprendida fundamentalmente como ocio y no como ludia, pues no constituiría búsqueda de emociones y tensiones placenteras, búsqueda de entretenimiento, sin límites diferentes a los puestos por la propia voluntad del sujeto. Dos sociólogos cubanos citan a Marx opinando sobre el tiempo libre: él (Marx) lo entendía como “Tiempo por encima del tiempo de trabajo” y lo dividía en dos partes fundamentales, “el tiempo de ocio” y “el tiempo de realización de una actividad más elevada, más sublime” que convierte a aquel que lo realiza en “otro sujeto”.¹⁶

Ahora se podrá comprender que ludia, ocio y tiempo libre no son conceptos idénticos pero si interactivos. Se podrá comprender, además, que la naturaleza de la emoción ludia no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio. Por eso ella aflora en escenarios y momentos muy serios, por ejemplo en forma de “recocha” en el salón de clases o de chiste y broma en medio del funeral o la tragedia.

¹⁶BOLIVAR BONILLA, Carlos. Aproximación a los conceptos de ludia y ludopatía. Disponible desde internet en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Con el término juego, el castellano hace alusión al concepto de lúdico como calificativo de una capacidad que tenemos los seres humanos (más adelante definiremos) y también hace referencia al juego como uno de los formatos en los cuales se presenta la posibilidad de desarrollar dicha capacidad. (Ver próxima ficha de estudio)

La lúdica como capacidad se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano. La Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales. Como toda capacidad es necesario desarrollarla para que se convierta en cualidad y hábito y no en una incapacidad por falta de uso. Como todo desarrollo humano implica poner en funcionamiento toda nuestra percepción a través de los seis sentidos.

La lúdica o JUEGO (de aquí en más escrito con mayúscula diferenciándolo del juego como formato específico) es la capacidad que le permite actuar al ser humano como un artesano en la fabricación de una zona de Di- versión (en la cual puede darle otra versión a la vida exterior que se le presenta). Esa zona que fabrica es una zona principalmente de CONFIANZA, pero también de distensión frente al imperativo de LO REAL, es una zona de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona a la que el psicólogo Donald Winnicott denominó transicional, se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto de lo último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

Desde la perspectiva anterior EL JUEGO no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el JUEGO a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona transicional propicia para el acto creador. Es decir, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin más sentido que la creación misma de uno mismo.

De esta forma se podría afirmar que el JUEGO es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma de la LÚDICA, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

La libertad que produce lo lúdico es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento. La experiencia lúdica genera cultura y “una cultura produce apropiaciones, resúmenes, vaivenes continuos y decididos viaja a otras culturas para aprehender”¹⁷

EL JUEGO como zona transicional es paradójica, puesto que es, una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños, es decir, donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos.

¹⁷ Zambrano, Leal. A. Los hilos de la palabra. Ed artes gráficas del valle 2002

La lúdica para desarrollarse debe estar desprovista de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de 'trance' – de goce libertario en el que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados.

Algunos criterios que se pueden considerar para identificar las experiencias lúdicas: La no-literalidad: las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa, el efecto positivo: el JUEGO se caracteriza normalmente por los signos de placer y de alegría pero fundamentalmente de entretenimiento (el poder estar absorto entre dos tiempos, el interno o SUBJETIVO y el externo o REAL), la flexibilidad: las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida 'real'. Así mismo la prioridad del proceso: en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos, la Libre elección: jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica y el control interno: en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

A todo lo dicho anteriormente podemos agregarle, casi como una característica fundamental de la capacidad lúdica: que siempre va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de Ser de otro modo que en la vida corriente.

El desarrollo de esta capacidad, a la que comúnmente se denomina 'el juego', y que nosotros nos referiremos como EL JUEGO trasciende la infancia, y se expresa en la cultura en forma de rituales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones del arte como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

Las prácticas Lúdicas se identifican dos componentes básicos:

- Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos;
- el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

El desarrollo de la capacidad lúdica es fundamentalmente una acción simbólica. La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos Lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica.

Aquí volvemos entonces a nuestra afirmación inicial:

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego

La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad¹⁸.

En concordancia con lo expuesto anteriormente, nos ha de ser claro que la lúdico genera espacios óptimos para el desarrollo de las habilidades motrices. En una aproximación histórica, Knapplas definió la habilidad como aquella capacidad adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de

¹⁸El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. En: <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>

acierto y, frecuentemente, con el mínimo de coste en tiempo, energía, o ambas cosas¹⁹.

Para Durand (1988), las habilidades representan la competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta. Se trata de la capacidad para resolver un problema motor específico, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso. Es el resultado de un aprendizaje, a menudo largo y laborioso, que depende del conjunto de recursos de los cuales dispone el niño/deportista, es decir, de su capacidad para transformar el repertorio de respuestas.²⁰

Renato Manno (1994) entiende a las habilidades como formas de movimiento específico, que dependen de la experiencia y se automatizan a través de la repetición y de la práctica. Son fundamentos motores adquiridos para dar solución a un problema motor concreto, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso.²¹

Díaz Lucea, J (1999), luego de un análisis profundo de diferentes autores concluye también en que las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que sean requeridas con un menor o mayor grado de destreza. Por lo tanto, para ser hábil en alguna acción motriz, es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad.

Para Albert Batalla Flores (2000) consisten en el grado de competencia (nivel de éxito o de consecución de finalidades propuestas) de un sujeto concreto, frente a un objeto determinado.

¹⁹- Knapp, B "La Habilidad en el Deporte" Editorial Miñón. Valladolid, España. 1963.

²⁰Duran.Ibid

²¹Manno, R "Fundamentos del Entrenamiento Deportivo". Editorial Paidotribo. Barcelona, España. 1994.

Como podemos apreciar, podríamos decir que las habilidades motoras representan una aptitud motriz adquirida, que supone un nivel de competencia o de saber-hacer, pero que se limita a una acción específica o a un conjunto limitado de acciones. Es el resultado de un aprendizaje conseguido por el sujeto, donde se ponen en tensión todo el tiempo la experiencia individual, la complejidad de la situación problemática y el nivel de desarrollo de sus capacidades. Por esta razón la mayoría de los especialistas plantean que las habilidades, “son tantas cuantas se puedan aprender”; y de allí la necesidad de brindar la mayor cantidad posible de problemas motores a resolver.

El ser humano, concebido para el movimiento. El movimiento para el ser humano, además de innato, siempre ha sido una necesidad, porque por medio de él ha elaborado toda una serie de procesos socio-culturales que le han posibilitado la construcción de todas las estructuras sociales, y donde además ha involucrado lo psicológico, lo físico y lo afectivo.

Evolutivamente el hombre ha ido desarrollándose físicamente para aprender y utilizar el movimiento como una herramienta en la elaboración de elementos para la sobrevivencia y la protección de sus congéneres. El movimiento ha sido lucha del hombre contra el hombre, contra la naturaleza, pero también ha sido representado en expresiones culturales como el juego, el deporte y el arte.

En la medida que el cuerpo va acumulando experiencias motrices desde el momento mismo de su concepción, crece en lo biológico y en lo mental, fortalece los sistemas orgánicos. Moverse es todo un proceso bastante complejo, que va de movimientos simples y sencillos hasta la realización de esquemas altamente elaborados. Desde el infante que gatea hasta el anciano que solo camina el movimiento siempre será importante para el desarrollo de las cualidades y habilidades en las personas.

En este orden de ideas podemos indicar que se hace necesario fortalecer desde lo institucional, incluso desde lo familiar, todos aquellos procesos tendientes al desarrollo motriz de las personas, especialmente en los niños. Los programas de lúdica, de enriquecimiento motriz e incluso los deportivos siempre deben ir proyectados a fortalecer la integralidad de las personas.

La lúdica, el juego y la recreación, representados desde lo motriz, han de convertirse en un medio para combatir algunos males que aquejan a los niños en las sociedades actuales, especialmente el sedentarismo que acarrea problemas de salud como la obesidad, la diabetes y afectaciones cardiovasculares, siendo también una forma para disminuir el estrés. Cuando propiciamos los espacios justos para que los niños y las niñas puedan expresar todas esas posibilidades de movimiento que llevan dentro de sí, les estamos brindando opciones de vida representadas en su crecimiento personal, porque creamos en ellos cultura, disciplina, amor por la vida, elevamos su autoestima, los preparamos para la vida, los acercamos para que se conozcan entre sí, es decir, reconocen su cuerpo como un medio para crecer como personas útiles.

Por medio del juego activo y cooperativo (pedagogías activas) se busca fortalecer las habilidades físicas, mentales y afectivas, promoviendo la libre expresión del movimiento corporal, se inculcan valores como el sentido de superación, la solidaridad, la aceptación de la norma, la tolerancia y se establecen fuertes lazos para el crecimiento comunitario.

La lúdica y el juego en el desarrollo de sus actividades también permiten el manejo de elementos externos, que para nuestro caso están representados en los materiales deportivos utilizados en la clase (lazos, pelotas, aros, bastones), instrumentos éstos que amplían notablemente las posibilidades para el aprendizaje y realización de toda una serie de movimientos.

Es evidente el entusiasmo que los niños y niñas muestran en el momento de realizar las clases sobre los juegos, su nivel de motivación es muy alto, incluso llegando hasta la ansiedad por participar en las actividades, para ellos el juego toma un verdadero sentido cuando lo practican. Es allí donde cobra importancia la orientación, la organización y la proyección que el docente le debe de dar a éste tipo de actividades, ya que es el espacio propicio para que los niños y niñas canalicen positivamente sus energías, sientan y aprecien el goce y la satisfacción, reconozcan sus propias capacidades y las de los demás, adquieran seguridad y realicen el trabajo en equipo.

Para nuestro trabajo de campo se planearon actividades basadas en los juegos activos donde los niños y niñas pudieran demostrar y a la vez fortalecer sus condiciones motrices básicas, tales como el lanzamiento, la carrera, la velocidad, entre otras. Así el niño comprende y entiende que el juego es importante para su desarrollo haciéndose más participativo y dinámico.

Cuando al estudiante se le presentan unas actividades agradables y una clase correctamente estructurada él se motiva para participar en ellas. En las instituciones educativas Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño los niños consideraban que jugar solo se reducía a practicar fútbol, y en algunos casos baloncesto; en el transcurso de las clases y mediante el desarrollo de las actividades muchos de ellos entendieron que jugar va mucho más allá de la manipulación de una pelota y además el juego les permite explorar y desarrollar destrezas que les serán útiles más adelante en su vida escolar.

Todas las manifestaciones lúdicas que se hacen por medio del juego contribuyen enormemente al crecimiento motriz de los niños y niñas, y cuando desde su planeación se han planteado unas metas concretas es posible, durante la aplicación de las actividades, ir evaluando los niveles y los logros alcanzados.

En el modelo pedagógico social desarrollista (implementado en las instituciones educativas Alcaldía de Medellín y Bernardo Uribe Londoño) se busca que el estudiante como creador de un ambiente estimulador de experiencias para el avance a estructuras cognoscitivas superiores. Los contenidos de aprendizajes son las experiencias que facilitan el acceso a estructuras superiores de desarrollo, el niño construye sus propios contenidos de aprendizaje. Dewey y Piaget, son sus máximos exponentes. Este modelo procura intervenir al alumno en sus conceptos previos, influyéndolos y modificándolos a través de sus experiencias en la escuela, mediante experiencias confrontadoras y prácticas contextualizadas. En este plano el estudiante construye sus conocimientos, asimila e interioriza los conceptos y reorganiza sus conceptos previos partiendo de las experiencias de estos con la vida o con las ciencias.

Si tomamos en cuenta todos los conceptos antes mencionados sobre la lúdica y el juego podemos indicar que por medio de dichas actividades se propician en el niño y la niña experiencias que les harán progresar continuamente en relación a su motricidad, para permitirle, en la medida que aprende, elaborar esquemas de movimiento cada vez más complejos y estructurados, y que posibilitaran un aprendizaje desde lo cognitivo mucho más significativo.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico con la participación activa de los grupos implicados, que se orienta a estimular la práctica transformadora y el cambio social.

El método se orientó hacia la investigación-acción participación (IAP) combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Al igual que otros enfoques participativos, la IAP proporciona a las comunidades y a las agencias de desarrollo un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recursos), y les permite planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla. Es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, el refuerzo y ampliación de sus redes sociales, su movilización colectiva y su acción transformadora. “el propósito de la investigación acción no es el conocimiento en sí, es interpretar y entender las propias prácticas²²”

En cada proyecto de IAP, sus tres componentes se combinan en proporciones variables.

a) La *investigación* consiste en un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad con una expresa finalidad práctica.

b) La *acción* no sólo es la finalidad última de la investigación, sino que ella misma representa una fuente de conocimiento, al tiempo que la propia realización del estudio es en sí una forma de intervención.

²² Niño Rojas, Miguel (2011). Metodología de la investigación. Bogotá-Colombia: Ediciones de la U.

c) La *participación* significa que en el proceso están involucrados no sólo los investigadores profesionales, sino la comunidad destinataria del proyecto, que no son considerados como simples objetos de investigación sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar su propia realidad.

La finalidad de la IAP es cambiar la realidad y afrontar los problemas de una población a partir de sus recursos y participación.

Consideramos que es importante aplicar este método de investigación ya que este nos ayudara a percibir las habilidades y dificultades motrices de nuestra población educativa posibilitando así conclusiones que nos abran un camino para continuar trabajando las habilidades motrices desde el área de educación física.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Nuestra población está conformada por estudiantes de las instituciones educativas Bernardo Uribe Londoño y La Alcaldía de Medellín, de los grados quinto de básica primaria. Se contara con un grupo de 35 estudiantes por institución.

Los estudiantes provienen de estrato 1, 2 y 3 , sus edades oscilan entre los 9 y 11 años, muchos de ellos carecen de recursos económicos, provienen de padres con poca preparación académica pero con una conciencia deportiva arraigada, que ven en el área de educación física un espacio apropiado para la recreación y el deporte, afianzando así sus habilidades motrices.

Los alumnos de los grados quintos presentan un regular desarrollo motriz, en las cualidades físicas tales como: flexibilidad, elasticidad, ritmo, coordinación y destrezas básicas.

La muestra es un grupo estructuralmente representativo de la población que se quiere observar. En nuestro caso se trabajara con dos grupos de la población que se caracteriza así:

Grupo 1: integrado por 17 niños y 18 niñas de edades comprendidas entre los 9 y 11 años procedentes de la institución educativa Bernardo Uribe Londoño.

Grupo 2: integrado por 25 niños y 8 niñas de edades comprendidas entre los 9 y 11 años procedentes de la institución Alcaldía de Medellín.

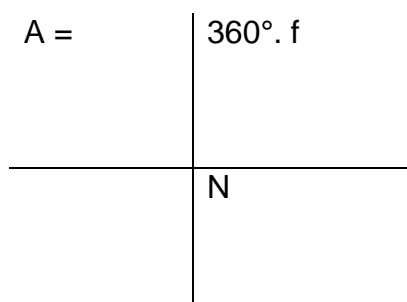
5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Se aplica el test habilidades motrices a las poblaciones objeto, el cual estaba estructurado en cinco momentos a saber, la flexibilidad, los patrones básicos, el equilibrio, la coordinación y la lateralidad; teniendo como objetivo evaluar el manejo de las habilidades motrices. (Ver anexo A)

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN

Utilizamos el diagrama de sectores para ver el resultado cualitativo de la encuesta. Los datos están representados en un círculo de modo que el ángulo de cada habilidad motora es proporcional al de la frecuencia absoluta de la motricidad.

Figura 3. Diagrama de sectores



En nuestro caso setenta estudiantes de la clase de educación física arrojaron los siguientes resultados:

Test de habilidades motrices para estudiantes del grado 5º de educación básica primaria

Gráfica 1. Flexibilidad Test de habilidades motrices



Resulta importante señalar que los estudiantes del grado quinto presentan en su gran mayoría adecuados niveles de flexibilidad, los ejercicios empleados para tal fin arrojaron resultados positivos.

Gráfica 2. Patrones Básicos Test de habilidades motrices



Las diversas técnicas utilizadas durante esta medición, dieron cuenta de un nivel muy alto en lo referente a asuntos tales como el trote, el salto y demás ejercicios que potencian los patrones básicos.

Gráfica 3. Lateralidad Test de habilidades motrices



Con respecto a los ejercicios propios de la lateralidad, los estudiantes del grado quinto evidenciaron menor desempeño con respecto a los ejercicios realizados en otras ocasiones; así mismo el reconocimiento de su espacio evidenció algunos vacíos.

Gráfica 4. Equilibrio Test de habilidades motrices



Las técnicas propias de potencializar el equilibrio de los estudiantes, nos arrojaron datos de gran relevancia, pues luego de los ejercicios se evidenciaron falencias respecto al asunto en cuestión.

Gráfica 5. Coordinación Test de habilidades motrices



Al igual que la medición realizada con los demás ejercicios, la práctica de la coordinación hace manifiesta la necesidad de incrementar el trabajo en las habilidades motrices de los estudiantes del grado quinto.

5.5 DIAGNÓSTICO GENERAL

Después de haber aplicado y desarrollado las diferentes actividades para evaluar mediante unos test las condiciones motrices de los estudiantes de grado quinto (estos test estaban comprendidos en cinco momentos: evaluación de la flexibilidad, evaluación de patrones básicos de movimiento, evaluación del equilibrio, evaluación de la coordinación y evaluación de la lateralidad), se nos muestra que las condiciones psicomotrices de los estudiantes de la institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO y ALCALDÍA DE MEDELLIN en términos generales son buenas, pero que de igual manera también se nos señala que algunos estudiantes requieren de atención en procura de mejorar aquellas condiciones en las cuales presentan falencias.

Según la aplicación de los test de aptitudes físico motrices señalamos las siguientes cifras que nos indican un desempeño alto y un desempeño bajo:

Lateralidad: 87% alto – 13% bajo
Equilibrio: 76% alto – 24% bajo
Patrones básicos: 97% alto – 3% bajo
Coordinación: 80% alto – 20% bajo
Flexibilidad: 89% alto – 11% bajo

Dentro de las observaciones hechas durante la aplicación de las respectivas evaluaciones los docentes de básica primaria de la institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO y ALCALDÍA DE MEDELLIN demuestran un gran interés en la planeación, construcción y aplicación de programas tendientes al desarrollo, mejoramiento y afianzamiento sobre motricidad en la etapa escolar (especialmente en la básica primaria) y están de acuerdo que a más de necesarios son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas. De igual manera plantean la necesidad de que haya un profesor especializado para la clase de educación física en la básica primaria, quien podría dar una mejor orientación y proyección a la actividades pedagógicas de esta área, ya que los docentes en primaria por lo general orientan otras áreas y no poseen la formación adecuada para dirigir este tipo de actividades.

En cuanto a la actitud que demuestran los niños y niñas por la clase de educación física se observa una motivación plena, su participación en las actividades es altamente positiva, ya que para ellos es el espacio propicio para el goce, el disfrute y la libertad demostrada a través del juego y del movimiento. Ya sea que las actividades se desarrollen con o sin implementos ellos siempre estarán atentos para cumplir con las orientaciones del profesor; de ahí la gran responsabilidad y el cuidado que se debe tener al momento de preparar y presentar las actividades de clase. Los niños y niñas demuestran en sí mismos lo importante que resulta para ellos una clase lúdica representada en el juego.

6. PROYECTO DE INTERVENCIÓN.

6.1 TÍTULO:

El juego lúdico: una estrategia para re-pensar la motricidad en la escuela actual.

6.2 JUSTIFICACIÓN

Resulta claro a nuestro entender de maestros que el desarrollo de la motricidad en nuestros estudiantes no es un asunto simple y en cambio sí evoca a nuevos escenarios de complejidad. De ahí que en esta propuesta de intervención el juego y la actividad lúdica generen horizontes de tejido e imbricación entre factores tales como: el desarrollo humano, los niveles de socialización, la inteligencia emocional, la sana práctica lúdico deportiva entre otros.

Así, las actividades propuestas apuntan a potencializar, incrementar y mejorar los diferentes patrones de la motricidad; asuntos tales como la flexibilidad, el equilibrio, la coordinación y la lateralidad son trabajados en los juegos lúdicos que propone esta investigación.

De manera que logremos hacer real el espíritu propio de la ley general de educación y de manera particular el artículo 23 que consagra al área de educación física como un discurso fundamental en la formación de los niños y jóvenes colombianos.

6.3 OBJETIVOS

6.3.1 Objetivo General

Elaborar una propuesta a partir del juego lúdico que permita desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes de quinto de primaria.

6.3.2 Objetivos Específicos

Evaluar el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del grado quinto.

Diseñar la propuesta desde el juego lúdico para desarrollar la motricidad en los estudiantes del grado quinto.

Implementar la propuesta en los estudiantes de las instituciones educativas Bernardo Uribe Londoño y Alcaldía de Medellín.

Medir el impacto de la propuesta en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del grado quinto.

6.4 DESCRIPCIÓN

La propuesta que busca el desarrollo de habilidades y destrezas motrices por medio del juego en estudiantes de básica primaria, se adecuó y aplicó en la sede uno de institución educativa BERNARDO URIBE LONDOÑO del municipio de La Ceja del tambo y en la institución educativa ALCALDIA DE MEDELLIN, trabajada con estudiantes del grado quinto.

En el proceso de ejecución de la propuesta se desarrollaron una serie de actividades lúdicas basadas en los juegos activos con el propósito de desarrollar en los estudiantes sus habilidades motrices, tales como: Los patrones básicos de movimiento, la coordinación, el ritmo, el equilibrio, la lateralidad, la coordinación óculo-manual, la coordinación óculo-pedica, la ubicación temporo-espacial, la direccionalidad y los desplazamientos. También se trabajaron otras cualidades, en menor escala, que resultan importantes para el desarrollo físico y mental de los estudiantes (como la velocidad y la resistencia).

Las actividades lúdicas de la propuesta se realizaron con los estudiantes del grado quinto, quienes se mostraron entusiastas y altamente participativos, y que además reconocieron y expresaron que el juego y las actividades físicas son importantes

para su desarrollo integral. Cabe mencionar que también hubo participación de los docentes que orientan el grado quinto, ya que se mostraron interesados en aprender sobre los procesos pedagógicos basados en la lúdica y el juego, asimilando toda una gama de conceptos y acciones que podrán ser aplicados en las clases futuras.

6.5 ACTIVIDADES

6.5.1 Actividad No 1. Carrera Estrellada

Objetivo: Explorar diferentes formas básicas de movimiento como la carrera, el arrastre y el agarre.

Descripción: Para esta actividad necesitaremos una pelota. Dependiendo del número de personas se divide el grupo en subgrupos de igual cantidad de participantes, se organizan en formación de estrella y se le asigna a cada participante un número, teniendo en cuenta que la numeración se haga de adelante hacia atrás o viceversa. Se coloca la pelota en medio de la formación.

El profesor dirá un número, y a quienes corresponda este número deberán correr rápidamente alrededor de los otros grupos hasta llegar nuevamente a su respectivo grupo y meterse por entre los pies de sus compañeros (túnel de piernas) y agarrar la pelota. Gana punto para su equipo quien tome primero la pelota (se puede correr hacia derecha y hacia izquierda).

Figura 4. Carrera Estrellada

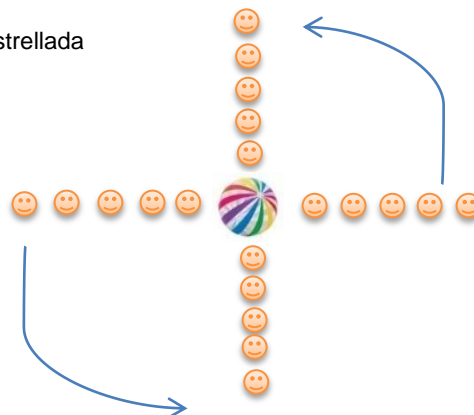


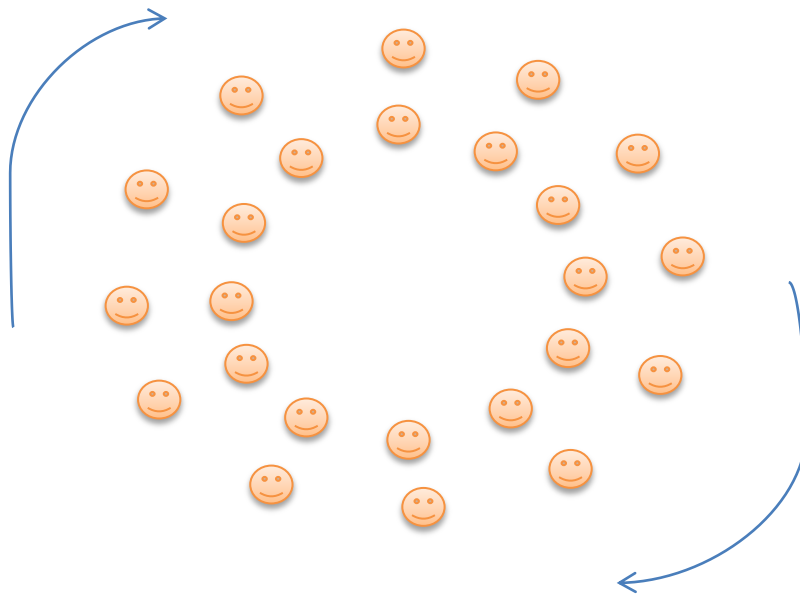
Imagen de pelota tomada de: www.articulosdeplaya.com

6.5.2 Actividad No 2. Ronda Del Caballito

Objetivo: Identificar destrezas y habilidades propias aplicando diferentes formas de movimiento reconociendo la importancia de la participación en el juego.

Descripción: Se divide el grupo por parejas y luego se organiza en dos círculos, uno interno y otro externo, de tal manera que una persona quede atrás de otra. A la voz de “corre” los que están ubicados atrás se desplazan rápidamente alrededor del círculo llegando hasta su respectivo compañero quien tiene las piernas separadas para que su compañero pase por entre ellas y se ubique delante de él para que se suba en caballito; una variante que lo podemos hacer a este juego consiste en que después de la carrera no se pase por debajo sino por encima del compañero. Se motiva a los estudiantes para que no lleguen de últimos, so pena de una sanción pedagógica (se puede correr hacia derecha o hacia izquierda).

Figura 5. Ronda del caballito



6.5.3 Actividad No. 3 El Semáforo

Objetivo: Desarrollar cualidades para la carrera incluyendo condiciones de velocidad y coordinación.

Descripción: Dentro del grupo se escogen dos grupitos de 3 o 4 estudiantes cada uno, quienes cogidos de la mano forman dos círculos, y se ubican a una distancia prudencial uno del otro. Los demás estudiantes forman una hilera dispuestos para correr, y al primer sonido de un pito los estudiantes que se encuentran en el círculo levantan las manos y dejan que sus compañeros pasen rápidamente por entre el círculo, al segundo sonido del pito bajan las manos y quienes se encuentren en ese momento dentro del círculo se unen a este para ayudar a atrapar a los otros participantes que aún siguen en carrera. Se continúa así hasta que quede un solo corredor.

Figura 6. El semáforo

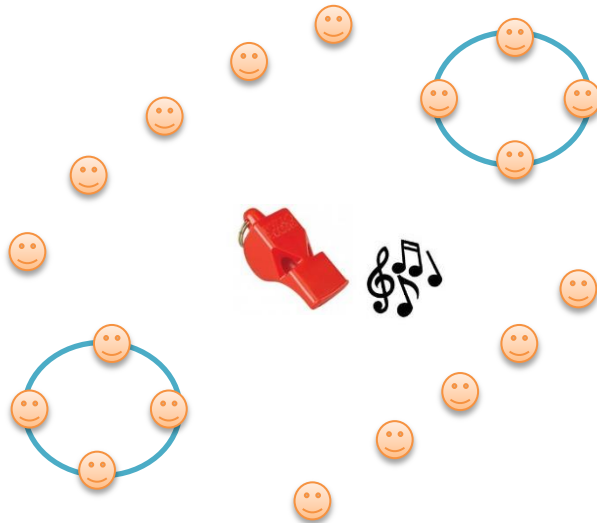


Imagen de silbato tomada de: www.mauriciodeportes.com

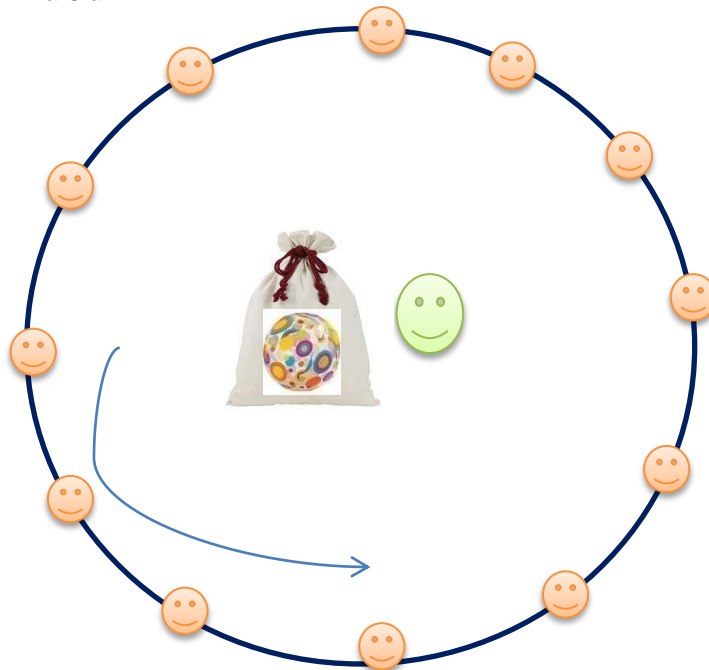
6.5.4 Actividad No 4. La Ola

Objetivo: Desarrollar cualidades para el salto involucrando habilidad perceptiva motriz, como la velocidad de reacción.

Descripción: Para este juego necesitamos una pelota, una bolsa grande o un costal y una cuerda de unos 5 metros. Se introduce la pelota dentro del costal y se ata a un extremo de la cuerda de tal manera que nos permita volearla.

El grupo se forma en círculo, todas las personas deberán estar tomadas de la mano. En el centro del círculo se ubica una persona, quien haciendo giros pasa rápidamente la pelota, que está dentro del costal, por debajo de los estudiantes, los cuales deberán saltar para no ser tocados por la pelota.

Figura 7. La Ola



Imágenes tomadas de: www.manualidadesnavideñas.net y www.joguetsaltea.es

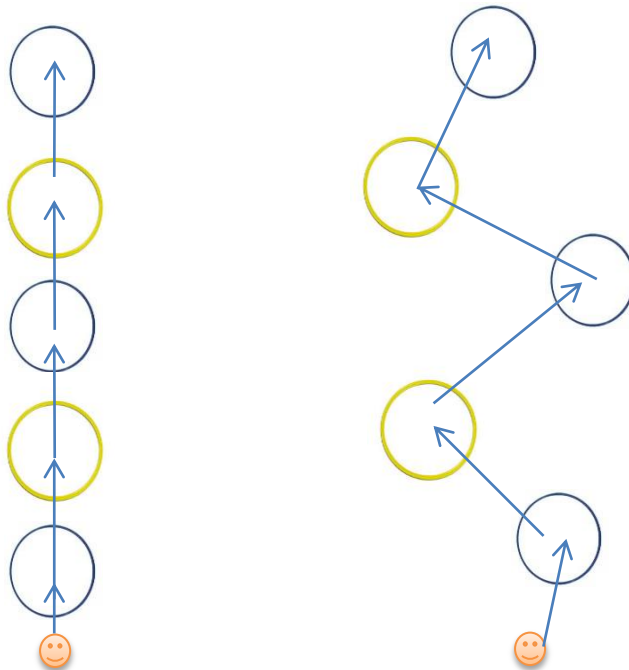
6.5.5 Actividad No 5. Carrera Sobre Aros

Objetivo: Identificar destrezas mediante la combinación de cualidades motrices como la ubicación en el tiempo y en el espacio, el ritmo y la direccionalidad.

Descripción: Para esta actividad utilizaremos aros de diferentes colores. Se dispone una serie de aros distribuidos en el suelo de tal forma que se pueda correr en forma lineal y en zig-zag.

Se divide la clase en grupos para realizar una competencia pedagógica y observar quien hace la carrera más rápida. Se debe turnar a los integrantes de cada equipo para que corran con los compañeros de los otros equipos.

Figura 8. Carrera sobre aros



Imágenes de aros tomadas de: www.tecnosport.com

6.5.6 Actividad No. 6 Contando Números y El Rugby

Objetivo: Desarrollar habilidades para el lanzamiento combinando cualidades de velocidad y resistencia, fortaleciendo el trabajo en equipo.

Descripción: Para esta actividad utilizaremos una pelota de rugby o de futbol americano. Se divide el total del grupo en dos equipos, cada uno deberá portar un distintivo que les permita identificarse entre sí. Se lanza la pelota al aire, el equipo que la atrape deberá realizar una serie de pases (lanzamientos) en forma

consecutiva sin perderlo o sin dejarlo caer (el número de pases puede ser 30, 40, 50...). Si el equipo que lleva el balón lo pierde o lo deja caer deberá empezar nuevamente desde cero.

Figura 9. Contando Números y El Rugby

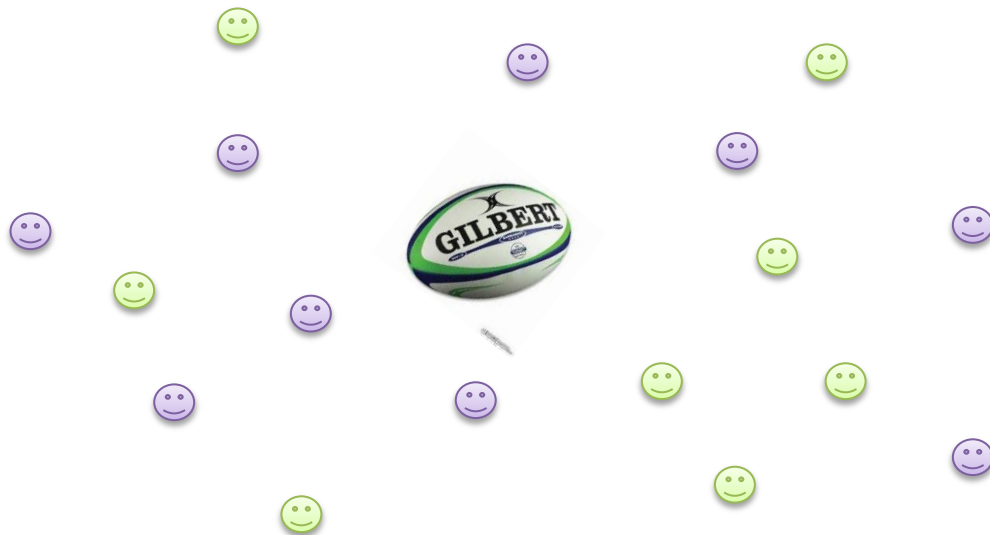


Imagen del balón tomada de:

http://www.widneysports.co.uk/WebRoot/BT/Shops/12010/4C76/7D22/9A83/9A63/458E/0A0A/33D6/EC88/Vapour_Ball_GreenGold.jpg

6.5.7 Actividad No 7. Salto Con Una y Dos Cuerdas

Objetivo: Mejorar las capacidades de saltabilidad coordinando patrones de equilibrio, ritmo y lateralidad.

Descripción: Para esta actividad necesitaremos cuerdas de 3 metros. Los estudiantes pasarán en forma individual y por grupos a saltar la cuerda (actividad que se realiza con una cuerda y dos cuerdas). En esta actividad es posible realizar esquemas de movimiento donde los estudiantes pueden expresar sus habilidades. Como una forma de dinamizar la actividad podemos agregar cantos al momento del salto.

Figura 10. Salto con una y dos cuerdas

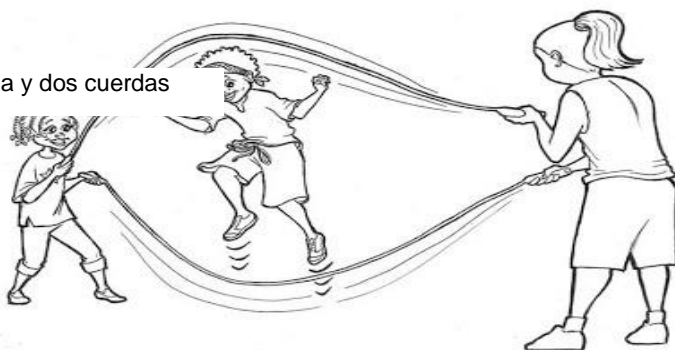


Imagen tomada de: <http://www.imagui.com/a/ninos-saltando-lazo-TBXrkzbaG>

6.5.8 Actividad No. 8 Futbol por Parejas

Objetivo: Mejorar las cualidades basadas en la coordinación motriz aplicadas al equilibrio y a la lateralidad.

Descripción: Para este juego necesitaremos una pelota de futbol, cuerdas de 1 o 2 metros de largo y unas porterías para futbol pequeñas. Se divide el grupo por parejas. Cada pareja se ata los pies a la altura del tobillo, luego se distribuye el grupo en forma equitativa para jugar un partido de futbolito. Se debe transportar, patear y pasar la pelota con los pies atados.

Figura 11. Futbol por Parejas

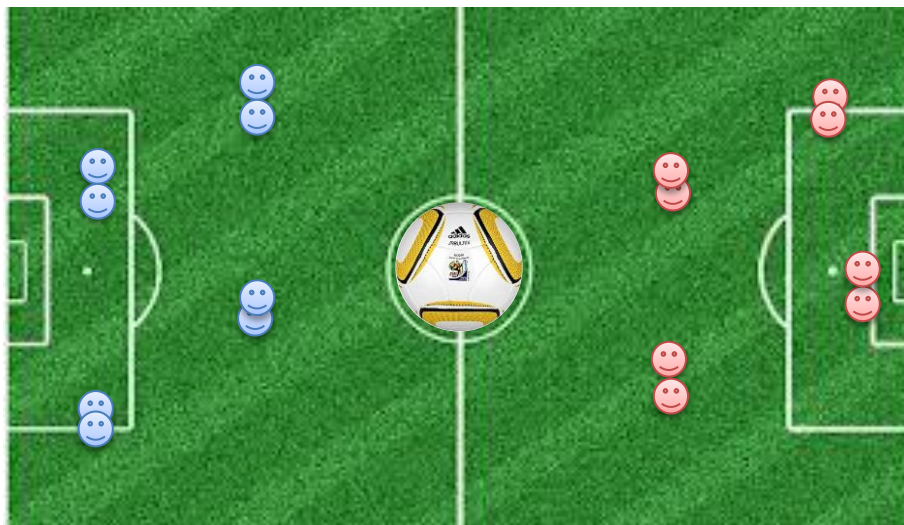


Imagen del balón tomada de: <http://www.decathlon.com.br/esportes-coletivos/futebol/bolas-de-futebol>

Imagen de la cancha tomada de: <http://www.contrapoder.com.gt/images/cms-image-000000557.jpg>

6.5.9 Actividad No. 9 Voley-bomba

Objetivo: Desarrollar destrezas aplicadas al lanzamiento, relacionando cualidades básicas como la ubicación en el tiempo y en el espacio.

Descripción: Para este juego necesitaremos bombas llenas de agua y costales. Se dispone al grupo en parejas. Cada pareja toma un costal, mitad del grupo ubicada al frente de la otra mitad, quienes están separadas por una malla de voleibol, o en su defecto una cuerda. Se le entrega a una pareja cualquiera una bomba llena de agua quien la debe lanzar utilizando el costal hacia el otro lado de la malla para que sea atrapada con el costal por los otros estudiantes y sea devuelta.

Figura 12. Voley-bomba

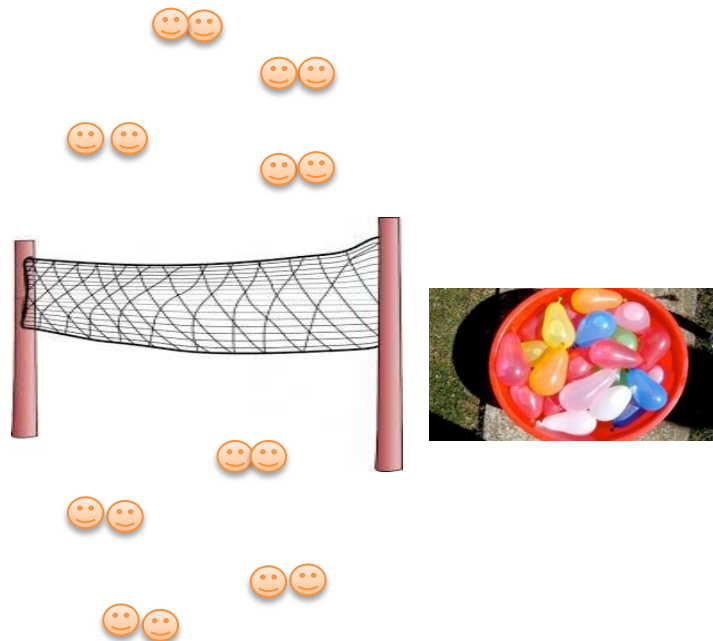


Imagen de bombas tomada de: <http://www.pekelandia.com.py/userfiles/image/bombitas%20de%20agua.jpg>

Imagen de malla tomada de: http://es.clipartlogo.com/image/net-clip-art_447324.html

6.6 CONTENIDOS:

Carrea, Arrastre y Agarre.

Carrera, Velocidad y Coordinación.

Salto, Ritmo y Direccionalidad.
Lanzamiento, Velocidad y Resistencia.
Esquema Corporal y Ajuste Postural.
Equilibrio, Ritmo y Lateralidad.
Coordinación Óculo-manual y Óculo- pédica.
Ubicación Temporo Espacial.
Participación, Juego y Trabajo en equipo.

6.7 PERSONAS RESPONSABLES:

Wilson Fernando Granada Ortiz
Flor Uveny Ortiz Vélez
Mónica María Vanegas Salazar

6.8 BENEFICIOS:

La lúdica permite formar al ser humano de forma integral.
Le ayuda a la socialización, cooperación y trabajo en equipo.
Permite la ejecución de formas de movimiento por medio de actividades libres, recreativas y deportivas.
La lúdica forma deportistas, ayuda al liderazgo, despierta la motricidad y la inteligencia.

6.9 RECURSOS (HUMANOS, TECNICOS Y DIDACTICOS):

HUMANOS: Niños, Niñas del grado 5 y Educadores
TECNICOS: Videos, Fotografías, Encuestas
DIDACTICOS: Cuerdas, Aros, Pelotas, Bastones, Costales, Pitos.

6.10 EVALUACION Y SEGUIMIENTO:

Desde la planeación y ejecución del proyecto se sensibilizo a los niños, niñas y profesores de básica primaria (grado quinto) sobre la importancia que tienen los juegos en el desarrollo de los estudiantes, enfatizando en el aspecto motriz. Los estudiantes involucrados en la propuesta estuvieron bastante comprometidos, desde lo actitudinal y lo participativo, desde sus vivencias personales pudieron expresar sus habilidades tanto a nivel individual como grupal. Las propuestas presentadas estuvieron basadas en las actividades lúdicas que de seguro serán de mucha utilidad en el crecimiento integral de los niños y niñas.

Se realizaron toda una serie de actividades lúdicas fundamentadas en los juegos activos. Los estudiantes se convirtieron en los actores principales de las actividades, ya que por medio de estos juegos tuvieron la oportunidad de expresar sus habilidades y destrezas, y a la vez construir valores importantes para su desarrollo social y afectivo. Igualmente se dieron algunas orientaciones a los profesores dl grado quinto para ser utilizadas en planeaciones futuras en actividades con carácter lúdico.

Todos los estudiantes que fueron invitados a participar de las actividades lo hicieron demostrando gusto, alegría y satisfacción. Quedo más que demostrado que cuando las actividades pedagógicas se planean y ejecutan agregándoles un componente lúdico, tanto estudiantes como profesores se sienten más involucrados y comprometidos con las acciones a desarrollar y los resultados por consiguiente serán más amplios y satisfactorios.

Al inicio de las actividades se evaluaron y revisaron las condiciones motrices de los estudiantes, lo que nos llevó a tomar muy en cuenta sus condiciones propias y naturales para hacer una valoración más objetiva de sus habilidades. Se analizaron aspectos como el sexo, la edad, nivel de maduración biológica y

psicológica. Luego se presentaron diversos juegos a los niños y niñas, los cuales les permitieron mejorar y fortalecer en ellos toda una serie de cualidades motrices, tales como: la marcha, el salto, la carrera, el lanzamiento, la velocidad y la resistencia; fundamentos que son de suma importancia para su crecimiento orgánico y psicológico.

En términos generales podemos decir que todas las personas pueden realizar actividades físicas con carácter lúdico, especialmente en las edades más tempranas, adecuadas siempre a las necesidades de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOLIVAR BONILLA, Carlos. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. [Citado 17-enero-2015] Disponible desde internet en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

CABALLERO JIMÉNEZ, Luis. REIG RECEN, Carlos. Desarrollo motor y Aprendizaje motor. [Citado 10-enero-2015] Disponible desde internet en: http://tecnologiaedu.us.es/cursos/35/html/cursos/t02_luiscaballerocarlosreig/4-2.htm

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. [Citado 17-enero-2015] En: <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>

FREIRE, Paulo. Pedagogía del oprimido, Edit. Siglo XXI, 2005, pág. 63

GIL MADRONA, Pedro, CONTRERAS JORDÁN, Onofre Ricardo, GOMEZ BARRETO, Isabel, Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada, Revista Iberoamericana de educación, No 47, pag76.

GIBRÁN, Khalil El profeta; Edit. Círculo de Lectores 1988, pág. 65

KNAPP, B “La Habilidad en el Deporte” Editorial Miñón. Valladolid, España. 1963.

LÓPEZ QUINTAS, Alfonso. Estática de la creatividad. Ed catedra. Madrid 1977

MANNO, R “Fundamentos del Entrenamiento Deportivo”. Editorial Paidotribo. Barcelona, España. 1994.

MAX NEEF, Manfred. Desarrollo a escala humana. Edit. Nordan-comunidad, Montevideo. 1998

MONTAÑEZ ESPINOSA, Cristian Anabel. La lúdica como estrategia didáctica. EN: Primer Encuentro de Experiencias Innovadoras en Educación Intercultural y

Bilingüe, Colima. 22 al 25 de abril de 2013. [Citado 10-enero-2015] Disponible desde Internet en: <http://eib.sep.gob.mx/ddaie/mod/resource/view.php?id=335> p.2

Niño Rojas, Miguel (2011). Metodología de la investigación. Bogotá-Colombia: Ediciones de la U.

NUNES DE ALMEIDA, Paulo, Educación Lúdica: Técnicas y juegos pedagógicos, Editorial San Pablo, Bogotá D.C, Colombia 1994, pag8.

PAREDES ORTIZ, Jesús, Juego luego soy: Teoría de la actividad lúdica, Editorial Wanceulen, 2003.

PAVÍA, Víctor, Qué queremos decir cuando decimos ¡vamos a jugar! (en el contexto de una clase de educación física), Revista educación física y deporte, Universidad de Antioquia, 27 – 1 – 2008, pag38.

PETROU, Olga, HENRIQUEZ, Alma, Guía de juegos motrices, estrategias metodológicas para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes educación física, Revista de investigación, No 59, 2006, pag143.

PIAGET. J. Lorenz. K. Erikson y otros. Juego y desarrollo. Ed Grijalbo. Barcelona. 1982

RICOEUR, Paul. Historia y narratividad, Edit. Paidós I.C.E Universidad autónoma de Barcelona. 1999, pág. 138

ZAMBRANO, Leal. A. Los hilos de la palabra. Ed artes gráficas del valle 2002

ANEXOS

ANEXO A

TEST DE HABILIDADES MOTRICES PARA ESTUDIANTES DEL GRADO 5º DE EDUCACION BASICA PRIMARIA

OBJETIVO: Evaluar el manejo de las habilidades motrices.

EVALUACION: Siendo 1 rango bajo y 3 superior.

HABILIDAD MOTRIZ	ACTIVIDADES	EVALUACION		
FLEXIBILIDAD 70 – 8 bajo 62 - Alto	Flexión de tronco	1	2	3
	Extensión de tronco			
	Extensión de brazos y pies			
	Flexibilidad de columna			
PATRONES BÁSICOS 70 – 2 bajo 68 - alto	Marcha			
	Carrera			
	Salto			
	Tono muscular			
EQUILIBRIO 70 – 10 bajo 60 - alto	Estático			
	Salto en un pie			
	Caminar en espacio limitado			
	Subir escalones (en forma alternada)			
COORDINACION 70 – 14 bajo 56 - alto	Lanzamiento de precisión (pelota-disco).			
	Golpe de balón			
	Paso de pelota			
	Túnel			
LATERALIDAD 70 – 14 bajo 56 – alto	Imitación de movimientos			
	Reproducción de ritmos			
	Nociones temporales (rápido-lento)			
	Nociones espaciales (dentro-fuera)			

ANEXO B

Video: El juego lúdico: una estrategia para re-pensar la motricidad en la escuela actual. <https://www.youtube.com/watch?v=L0Frp83JoXs&feature=youtu.be>

ANEXO C

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Imagen 5. Trabajo con aros



Trabajo con aros tendidos, carrera pisando dentro del aro y salto de cuerda, salto sobre pie izquierdo y luego sobre pie derecho (coordinación oculopedica).

Imagen 6. Flexibilidad



La flexibilidad: importante para la elongación muscular, el desarrollo y aplicación de la fuerza y por ende mayor amplitud en la ejecución de los movimientos.

Imagen 7. Manejo de aro con las manos



Trabajo de coordinación: carrera y manejo de aros con las manos (lateralidad y coordinación oculomanual)

Imagen 8. Manejo de aro con los pies



Trabajo para el mejoramiento de la coordinación en la carrera y el manejo de aros con los pies (lateralidad y coordinación oculopedica)

Imagen 9. Manejo de pelota y carrera en zig-zag



Manejo de pelota y carrera en zig-zag, coordinación motriz aplicada a un esquema de movimiento.

Imagen 10. Fuerza y velocidad



Combinación de cualidades físicas: la fuerza y la velocidad aplicadas al salto largo y alto, utilizando una cuerda como obstáculo a superar.

Imagen 11. Salto con doble cuerda



El salto con doble cuerda: combinación de la agilidad corporal y la agilidad mental, donde se le permite al estudiante experimentar aplicando sus diferentes cualidades motrices.

Imagen 12. Explorando el rugby



Explorando el rugby, el lanzamiento como patrón básico de movimiento. Trabajo de equipo pasando el balón.

Imagen 13. Carrera de relevos con pelota



Carrera de relevos utilizando una pelota, trabajo en equipo para el desarrollo de la velocidad.

Imagen 14. Vóley-bomba



El voley-bomba: Lanzar bombas con agua utilizando una camiseta o un costal (por parejas). Aplicación de cualidades en el juego tales como la rapidez, la ubicación en el espacio y la coordinación.

Imagen 15. Carrera de relevos



Carrera de relevos; fortalecimiento de cualidades físicas, como la velocidad, y el trabajo en equipo.

Imagen 16. Pasando la pelota hacia atrás



Pasando la pelota hacia atrás; coordinación y trabajo de equipo.